

CONTACT PRESSE
Ingrid CADORET, Agence Hexagramm,
ingrid.cadoret@hexagramm.fr - 09 51 51 14 71

DOSSIER DE PRESSE 2013



SOMMAIRE

page 3	Présentation
page 4	Rewild, mode d’emploi
page 5	Un jeu en réalité alternée
page 6	Les dix-huit parcours de jeu
page 7	Un projet inédit
page 9	Visuels pour la presse
page 10	Contacts

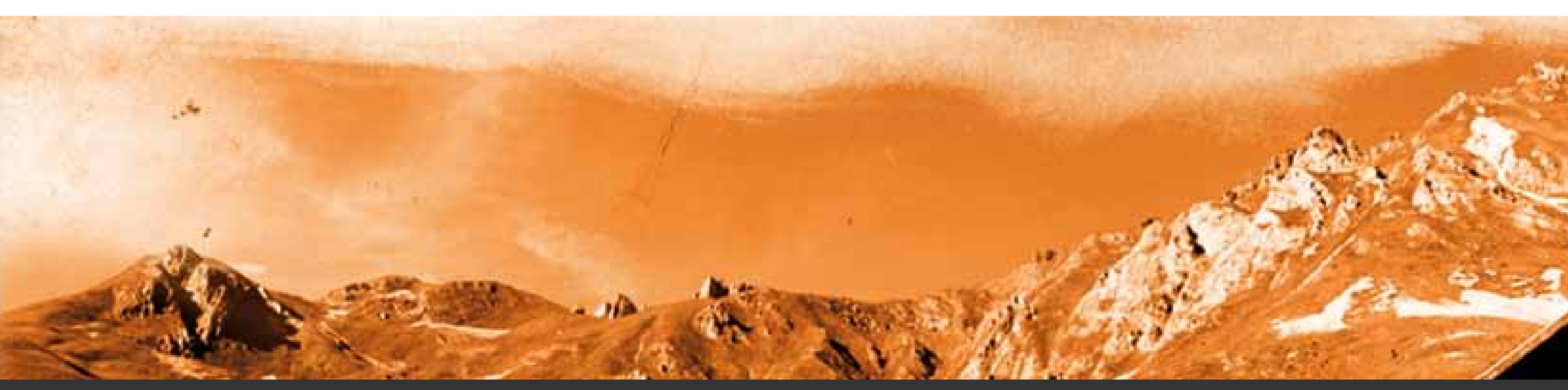












PRÉSENTATION

Né d'un partenariat inédit entre les Parcs naturels régionaux du Haut-Jura, du massif des Bauges, de Chartreuse et du Vercors et la Grande Traversée des Alpes (GTA), Rewild mêle itinérance, énigmes et expériences multimédias, pour un jeu de piste grandeur nature, à vivre « entre potes ».
Dix-huit parcours de jeu dans les massifs du Haut-Jura, des Bauges, de la Chartreuse et du Vercors sont ouverts aux joueurs, valorisant les spécificités de chacun des territoires traversés.
De plus, l'aventure se déploie également sur quatre villes-portes des massifs : Grenoble, Chambéry, Aix-les-Bains et Bellegarde-sur-Valserine, dans des parcours de jeu urbains.

Ainsi, porté par un scénario qui évolue dans un monde fantastique et décalé, les joueurs progressent au fil des énigmes, alternant indices physiques et indices multimédias (QR code, SMS, répondeurs numériques…). Chaque parcours peut être réalisé de façon autonome ou se combiner avec d'autres parcours.

Un drôle de pari que se sont fixé les cinq partenaires permettre aux jeunes de 18 à 25 ans de découvrir la moyenne montagne en jouant, pour faire (re)découvrir sur des parcours de jeu en itinérance, à pied ou à VTT, ces territoires d'exception, souvent situés à deux pas de chez eux.

** sur un programme des Grandes Traversées du Jura*

Retrouvez sur Youtube des témoignages de joueurs réalisés pendant la phase test du jeu (été 2012).



TEMPS FORTS

CONFÉRENCES DE PRESSE :

Mardi 18 juin à Grenoble - Maison du Tourisme - 11h30

Jeudi 20 juin à Chambéry - Maison des Parcs et de la Montagne - 11h30

Session découverte les 28 et 29 juin prochains

Une session découverte de Rewild est proposée par la GTA et le Parc naturel régional de Chartreuse les 28 et 29 juin prochains.
Parcours de jeu sur Grenoble, apéro vendredi soir à la Bastille à Grenoble et découverte du jeu le samedi matin en Chartreuse : un embarquement immédiat dans Rewild !

- dans la limite des places disponibles, renseignements et inscription sur

www.rewild.fr/decouverte

REWILD, MODE D’EMPLOI

Découvrir l’univers du jeu en ligne…

Les joueurs peuvent s’inscrire dés maintenant, sur le site rewild.fr et sur la page Facebook Rewild pour découvrir l’univers du jeu, le tracé et le scénario de certains parcours et résoudre les premières énigmes en ligne.

… et se lancer dans l’aventure sur le terrain du 28 juin au 30 septembre 2013

- **Etape 1 : Choix du parcours**

Les joueurs choisissent leur parcours parmi dix-huit parcours de jeu répartis sur tout le territoire, parcours à pied ou à VTT.
Les parcours sont tous combinables pour réaliser des sessions de jeu à la carte de un à cinq jours d’itinérance dans les massifs et dans les villes-portes.

- **Etape 2 : S’organiser**

Guidés par la fiche dédiée du parcours de leur choix sur rewild.fr, les joueurs organisent leur itinérance.
A noter : Chaque départ de parcours est accessible en transport en commun.

- **Etape 3 : Jouer**



Les joueurs téléchargent et impriment leurs roadbook* et partent à pied ou à VTT, dans les massifs et dans les quatre villes-portes.
Les joueurs évoluent d’énigmes en énigmes tout au long du parcours, alternant indices physiques et indices multimédias (QR code, sms, répondeurs numériques).

A noter : Les parcours sont également accessibles aux personnes ne possédant pas de smartphone.

- **Etape 4 : Accéder au dénouement**

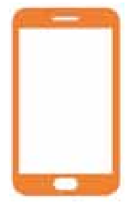
Sur le terrain, les joueurs enregistrent leurs réponses sur leur smartphone via l’application mobile dédiée ou à leur retour, sur le site Internet, et accèdent au dénouement de l’aventure.

Des outils de jeu dédiés

Des roadbooks illustrés



Les roadbooks sont téléchargeables et imprimables depuis le site Internet.
Chaque roadbook contient la carte de l’itinéraire et les énigmes que les joueurs doivent résoudre, en s’aidant des indices qui sont semés tout au long du parcours.



Rewild est accompagné d’une application smartphone qui fonctionne comme un complément au roadbook papier: le joueur peut enregistrer ses réponses aux énigmes tout au long de son parcours et les valider ensuite sur le site Rewild dés qu’il a accès à une connexion. L’application lui donne aussi des bonus pour résoudre certaines énigmes. Enfin, elle permet aux rewilders de se géolocaliser afin d’afficher leur position aux rewilders d’autres groupes présents sur la même zone au même moment.

A noter : les outils de jeu et les parcours sont en accès libre et gratuit.

VOUS AVEZ DIT RÉALITÉ ALTERNÉE ?

Un jeu en réalité alternée brouille les frontières entre fiction et réalité et propose au joueur une expérience interactive. L'intrigue se déploie à la fois en ligne et dans la vraie vie, et s'appuie sur des canaux multiples : éléments du paysages, indices de terrain, géocaches, textos, journaux, répondeurs téléphoniques, affiches, site Internet…

Un scénario décliné sur chaque parcours de jeu
L'accroche : Depuis l'explosion d'une météorite dans un lac de la région, d'étranges phénomènes sont apparus. Fred, un apprenti journaliste, recense ces phénomènes et partage ses découvertes sur Internet. Chacun est appelé à rejoindre la communauté des Rewilders pour participer et l'aider dans ses recherches.

Partant du scénario global, chaque parcours décline une aventure spécifique.
Dans chaque parc, un personnage fictif vient prendre le relais de l'histoire et guide les joueurs au fil de leur parcours. De parcours en parcours, les joueurs progressent dans le scénario et découvrent les enjeux de cette quête.

REWILD – LE SCÉNARIO :

Dans une époque future, les humains détruisent toutes les ressources naturelles de la planète. Suite à la manipulation d'une mystérieuse source d'énergie qu'ils ont utilisée à mauvais escient, ils ont bouleversé l'équilibre écologique de la Terre et s'en sont rendu compte trop tard.

Ils décident alors d'envoyer un message vers notre époque afin de changer le cours de l'Histoire et d'éviter que la catastrophe n'ait lieu. Le message est encrypté dans une météorite, la Pierre.
Eclatée en quatre fragments, la Pierre crée des phénomènes surnaturels qui se manifestent dans les quatre parcs des Bauges, de Chartreuse, du Haut-Jura et du Vercors et provoquent des bouleversements environnementaux.

Ces phénomènes semblent se concentrer autour de puits d'Énergie dissimulés dans les quatre parcs. Il y a de fortes raisons de croire à l'existence d'un lien étroit entre les fragments de la Pierre et l'apparition de ces étranges puits d'Énergie.

Deux missions pour les joueurs
- *Retrouver les fragments de la Pierre dans chaque parc*
- *Neutraliser les puits d'Énergie pour arrêter l'apparition de phénomènes étranges*

Quatre alliés pour une quête :
Dans chaque parc, un personnage vient « guider » les joueurs au fil de leur parcours.
Eléonore du Vercors / Nicole de la Dent de Crolle/ Bernard du Revard / Doc Datura du Jura.

LES DIX-HUIT PARCOURS DE JEU

DES PARCOURS EN MONTAGNE DANS LES PARCS NATURELS RÉGIONAUX



- **PARCOURS DANS LE PARC NATUREL RÉGIONAL DU HAUT-JURA**

« Infiniment petit »
Les Rousses -> Lamoura (1 jour)
« La machine folle »
Rochejean -> Bois d'Amont (2 jours)
« La créature des profondeurs »
Lamoura/Mijoux -> La Pesse -> Lelex (2 jours)

- **PARCOURS DANS LE PARC NATUREL RÉGIONAL DU MASSIF DES BAUGES**

« Le rancard de Bernard »
Station du Semnoz -> Sommet du Semnoz (boucle) (1 jour)
« La citée engloutie »
La Meunaz -> Le Bout-du-Monde (2jours)
« A la recherche de la source »
Sommet du Semnoz -> Arith -> Le Revard (2 jours)

- **PARCOURS DANS LE PARC NATUREL RÉGIONAL DE CHARTREUSE**

« La rançon »
Saint-Pierre-d'Entremont -> Saint-Pierre-d'Entremont (boucle d'une journée)
« Le mystère de la Bête »
Saint-Hilaire-du-Touvet -> Saint-Pierre-de-Chartreuse (2 jours)
« Un hurlement dans la nuit »
Saint-Pierre-de-Chartreuse -> Saint-Pierre-d'Entremont -> Les Echelles (2 jours)

- **PARCOURS DANS LE PARC NATUREL RÉGIONAL DU VERCORS**

« La revenante »
Corrençon-en-Vercors -> Saint-Martin-en-Vercors (1 jour)
« La société secrète »
Lans-en-Vercors -> Vallon de la Fauge (2 jours)
« L'enlèvement d'Eléonore »
Boucle autour St Martin en Vercors (2 jours)

Des parcours de liaison (durée estimative : 1 à 2h).

- Grenoble – liaison Chartreuse : « L'histoire du fort »
- Grenoble – liaison Vercors : « A la recherche du passé »

Des parcours urbains (durée estimative : 2 à 3h).

- Grenoble : « Les Gardiens »
- Bellegarde-sur-Valserine : « Sur les traces du Docteur »
- Chambéry : « La cité de la pierre »
- Aix-les-Bains « La relique volée »

UN PROJET INÉDIT

Un projet innovant pour valoriser la destination montagne auprès des 18-25 ans
Le projet Rewild est né d'un partenariat inédit entre les Parcs naturels régionaux du Haut-Jura (programme des Grandes Traversées du Jura) , du Massif des Bauges, la Chartreuse et du Vercors et la GTA.
Il répond à différents objectifs dont la question du renouvellement des clientèles dans les massifs des pré-alpes.

On dit que les jeunes « n'aiment pas la montagne »...
Ce projet, à destination des 18-25 ans, s'inscrit dans une réflexion plus large sur le nécessaire renouvellement des clientèles en montagne par l'arrivée de publics jeunes. Aujourd'hui force est de constater que la plupart des jeunes en situation d'autonomie «n'aiment pas la montagne », surtout la montagne « hors-neige »… (cf. : **Livre blanc « Coup de jeune sur la montagne » - GTA - 2010**).

... mais la montagne aime-t-elle les jeunes ?
Afin de rendre attractif ce territoire pour la cible des 18-25 ans, une offre adaptée à ses attentes doit être mise en place.
De la liberté, de l'autonomie, des potes, de l'évasion, des valeurs, du fun, de la découverte et surtout de la facilité et de l'accessibilité, voici ce que les jeunes attendent de la montagne.

Par la création d'une nouvelle offre ludique de découverte des territoires, Rewild répond aux attentes des 18-25 ans et à des enjeux majeurs pour les territoires de montagne :
- Renforcer l'attractivité des Parcs naturels régionaux et des pratiques d'itinérance auprès des jeunes, de façon à entamer le nécessaire renouvellement des clientèles.
- Intégrer, dans les pratiques touristiques alpines et jurassiennes, les préoccupations de développement durable à travers la promotion des itinérances douces mais actives et l'organisation des mobilités.

Rewild est une démarche inédite, centrée sur différents axes d'innovation :
- Le ciblage vers les jeunes, comme levier de relance de la fréquentation de la montagne en été.
- Le « ludique actif », comme porte d'entrée vers les pratiques d'itinérance, notamment à travers l'utilisation des TIC (Technologies de l'information et de la communication).
- La mise en place d'un dispositif partenarial inédit entre quatre Parcs naturels régionaux et la GTA.
- Une volonté de renforcer les liens entre les villes-portes de massifs et les territoires de montagne.
- L'intermodalité et la multimodalité, comme outils privilégiés de régulation des flux dans et entre les Parcs.







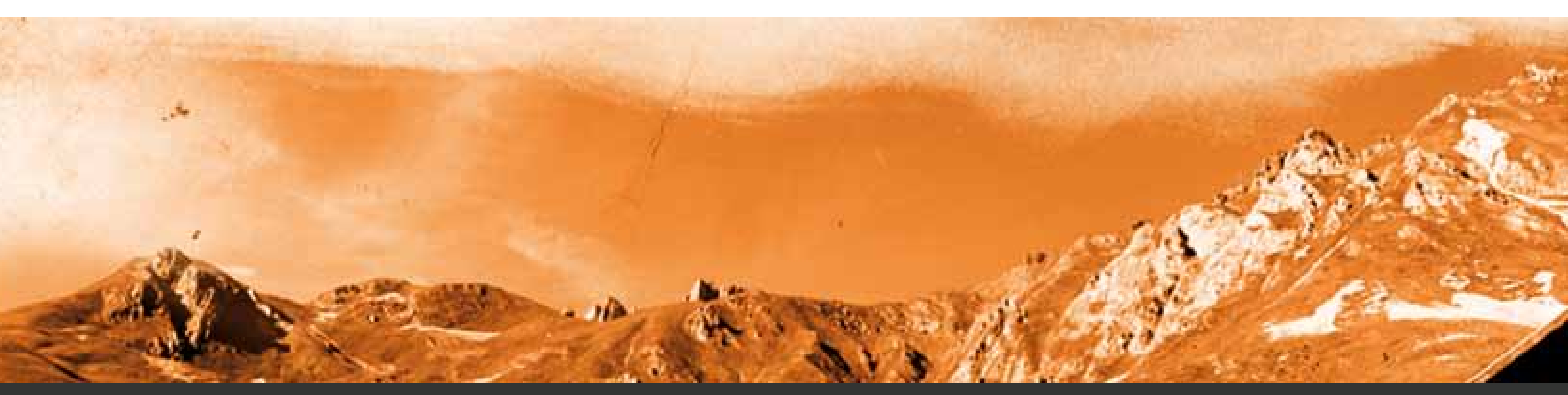












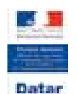
DE NOMBREUX SOUTIENS INSTITUTIONNELS

Rewild est soutenu par l'Union Européenne, les Fonds européens de développement régional du Massif du Jura et du Massif Alpin, La Délégation interministérielle à l'aménagement du territoire et à l'attractivité régionale (DATAR), la Région Rhônes-Alpes, les Conseils généraux des départements de Franche-Comté, du Doubs, du Jura, de l'Ain, de l'Isère et de la Drôme; par Savoie-Mont Blanc.


























DES PARTENAIRES RÉPARTIS SUR L'ENSEMBLE DU TERRITOIRE











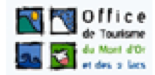
























UN JEU RÉCOMPENSÉ



Rewild a remporté le 1er prix de la catégorie « Outils numériques au service de la découverte des territoire », et prix du jury « toutes catégories » aux Trophées Innovation et Tourisme, organisés par Rhône-Alpes Tourisme en novembre 2012.

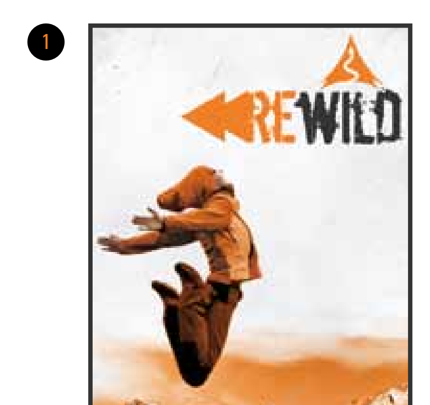


Deux membres du Jury remettent le Trophée du Jury à l'équipe Rewild: (de gauche à droite) Charlotte Dupont, PNR Chartreuse, Muriel Faure, Directrice de la GTA et Jacques Laurent, PNR Massif des Bauges.

VISUELS POUR LA PRESSE

pour recevoir ces visuels, merci de contacter
ingrid.cadoret@hexagramm.fr

1



2





3



4



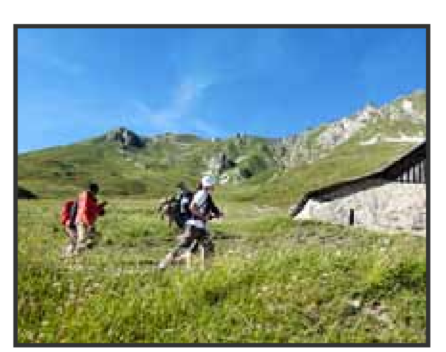
5



6



7



8



9



CONTACTS

Coordination du projet

La Grande Traversée des Alpes
Anne Durupt
04 58 00 11 74
anne.durupt@grande-traversee-alpes.com

et

Parc naturel régional du Haut-Jura
(programme Grandes Traversées du Jura)
Claire Bonneville
03 84 51 51 53
c.bonneville.gtj@orange.fr

Parc naturel régional du Massif des Bauges
Jacques Laurent & Benoit Thibergien
04 79 54 97 81
j.laurent@parcdesbauges.com
b.tiberghien@parcdesbauges.com

Parc naturel régional de Chartreuse
Charlotte Dupont
04 76 88 75 20
charlotte.dupont@parc-chartreuse.net

Parc naturel régional du Vercors
Didier Lalande
04 76 94 38 27
didier.lalande@pnr-vercors.fr

Contact Presse

Ingrid Cadoret
Agence Hexagramm
ingrid.cadoret@hexagramm.fr
09 51 51 14 71